



コナミックゴルフ

KONAMIC GOLF™



DMG-KGA

© KONAMI 1991

ゲームボーイ™専用カートリッジ

取扱説明書

コナミックゴルフ KONAMIC GOLF™

© KONAMI 1991



このたびは、コナミのゲームボーイ専用カートリッジ
「コナミック ゴルフ」をお買い上げいただき、誠にあり
がとうございます。ご使用前に取扱説明書をよくお読み
いただき、正しい使用法でご愛用ください。

なお、この取扱説明書は再発行いたしませんので大切に
保管してください。

も く じ

ゲームの特徴	2
操作方法	3
遊び方(設定方法)	5
Ⅱ (プレイ方法)	12
デモ画面の説明	16
コナミックゴルフ攻略法	17
コース紹介	19
ゴルフ豆知識	21

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY

本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。



ゲームの特徴

このゲームは、プレイヤーがゴルフトーナメントに出場し、強豪を相手にトーナメントを戦いぬき、優勝を目指すゲームです。

TOURNAMENTモード(1P)

トーナメントを戦います。マスターコースでプロテストに合格すると、プロとしてチャンプコースでプレイできます。

PRACTICEモード(1P)

練習モードです。好きなホールを選んで腕を磨いてください。

RECORDモード

記録モードです。ホールインワン、ドラコン、ニアピン、4日間のスコア及びベストスコアの記録ができます。

MATCH PLAYモード(2P)

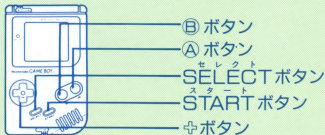
2人でプレイし、1ホールごとに勝敗が決まります。全ホール終了時点で勝ち数の多いプレイヤーの勝利となります。コース、対戦ホール数の設定もできます。

STROKE PLAYモード(2P)

2人でプレイし、全ホール終了時点で打数の少ないプレイヤーが勝者になります。コース、対戦ホール数の設定もできます。

そうさほうほう 操作方法

コントローラーの各部の名称と使い方



〈タイトル画面〉^{がめん}

＋ボタン……………←→で^{せんたく}選択。
 スタート ボタン……………^{けつてい}決定。

〈ネームエントリー画面〉^{がめん}

＋ボタン……………↑ ↓ ←→で^{せんたく}選択。
 ① ボタン……………^{もじ}文字決定。
 ② ボタン……………キャンセル。
 スタート ボタン……………^{けつてい}決定。

〈モードセレクト画面〉^{がめん}

＋ボタン……………↑ ↓で^{せんたく}選択。
 スタート ボタン……………^{けつてい}決定。

〈プレイ画面〉

コース画面

- ✦ボタン……………コース全体を見る、ボールの飛ばしたい方向。
- ① ボタン……………決定。
- ② ボタン……………キャンセル。


ショット画面

- ✦ボタン……………ボールの飛ばしたい方向、クラブの選択、スタンスの選択。
- ① ボタン……………決定、送り、ショット。
- ② ボタン……………キャンセル。

※SELECT ボタンは、練習モードの GIVE UP 時のみ使用します。





ゲームボーイにカートリッジを正しくセットし、電源スイッチを入れると **Nintendo** の表示に続いて、 **KONAMI** の表示が現われます。START ボタンを押すとタイトル画面になります。(押さなくても数秒後、自動的にタイトル画面に変わります。)

〈1〉タイトル画面

✚ ボタン ← → で 1P か 2P を選択、START ボタンで決定します。

1P を選ぶと、PLAYER SELECT 画面になり、2P を選ぶと MODE SELECT 画面になります。



〈2〉NAME ENTRY

① 自分の名前を登録します。カーソルを NEW のところに合わせ START ボタンを押します。



② ✚ ボタン ↑ ↓ ← → で文字の選択、(入力できる文字は、5文字までです。)

Ⓐ ボタンで文字を決定します。キャンセルしたい場合は Ⓑ ボタンで行います。名前の登録が終わると、END に合わせ START ボタンで登録画面にかえります。



③^{とうろく}＋ボタン^{ばんごう}↑↓で登録する番号を選びます。????が^{えら}
^{てんめつ}点減しますので、START^{スタート}ボタンで登録してください。^{とうろく}

④^{とうろく}登録してある名前^{なまえ}で遊ぶときは、カーソルを^あ合わせ、
START^{スタート}ボタンを押してください。^お

※2P^{えら}を選び対戦ゲーム^{たいせん}をするときは、名前^{なまえ}の登録^{とうろく}はあ
りません。

〈3〉^{モード}MODE ^{セレクト}SELECT

コナミックゴルフには、^{トーナメント}TOURNAMENT、^{プラクティス}PRACTICE
^{レコード}RECORD、^{マッチ}MATCH ^{プレイ}PLAY、^{ストローク}STROKE ^{プレイ}PLAYの5
つのモードがあります。

※^{マッチ}MATCH ^{プレイ}PLAY、^{ストローク}STROKE ^{プレイ}PLAYは2P^{えら}を選んで
ください。

〈1P〉

〈2P〉



プレイ 1P PLAY

〈TOURNAMENT〉

TOURNAMENT は18ホールをコンピューターのプレイヤーたちと競い合います。

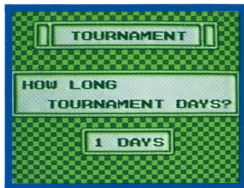
プロテストでマスターコースをプレイします。プロテストの合格ラインは、スコアをアンダーで終了することです。次にプロとしてチャンプコースでプレイできます。

①タイトル画面で1Pを選びます。

②カーソルを**TOURNAMENT** に合わせ
START ボタンを押します。

③**TOURNAMENT** の日数を \oplus ボタン↑
↓で選択、1～4日に設定します。

④**START** ボタンで
ゲームスタートです。



ブラクティス (PRACTICE)

ブラクティスは、練習モードです。MASTER COURSE、CHAMP COURSEのコースより好きなホールを選んで腕を磨いてください。

①タイトル画面で1Pを選びます。

②カーソルをPRACTICEに合わせSTARTボタンを押します。

③+ボタン↑↓でコースを選択します。

④+ボタン←→でホールの選択を行います。

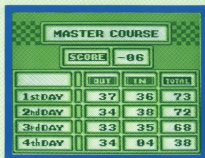
⑤STARTボタンで決定、ゲームスタートです。



レコード (RECORD)

RECORDは記録モードです。ホールインワン→ドラコン、ニアピン→トータルスコア、ベストスコアを順番に表示します。

- ①タイトル画面で1Pを選びます。
- ②カーソルを**RECORD**に合わせ **START** ボタンを押します。
- ③**START** ボタンを押すごとに、各データが表示されます。



プレイ 2P PLAY

マッチプレイ (MATCH PLAY)

MATCH PLAY は対戦プレイです。1ホールごとに
勝負が分かります。

①タイトル画面で2P
を選びます。

②カーソルでMATCH
PLAYを選びSTART
ボタンを押
します。

③対戦コースを+ボタ
ン←→で選びます。

④対戦ホール数を+ボ
タン↑↓で選びます。
ALLは18ホール、
OUTは1～9ホー
ル、INは10～18ホー
ルのプレイとなりま
す。

⑤STARTボタンで
ゲームスタートです。



ストローク プレイ (STROKE PLAY)

ストローク プレイ たいせん
STROKE PLAY は対戦プレイです。全ホール終了
じてん だすう すく
時点で打数の少ないプレイヤーが勝者になります。
しょうしや

①タイトル画面で2Pを
えら
選びます。

②カーソルでストローク
プレイ えら スタート
PLAYを選びSTART
ボタンを押します。

③対戦コースを十字ボタン
たいせん
←→で選びます。
えら

④対戦ホール数を十字ボタ
たいせん すう
ン↑↓で選びます。ALLは18ホール、OUTは1～9
オール
ホール、INは10～18ホールのプレイとなります。
イン

⑤START ボタンでゲームスタートです。
スタート



マッチ プレイ ストローク プレイ
MATCH PLAY と **STROKE PLAY** にはオ
ナー制があります。ゲームスタート時には1P、2
Pの順ですが対戦ホールで勝ったり、スコアの良い
ほう
方がオーナーとなり先に打つことになります。



〈コース画面〉

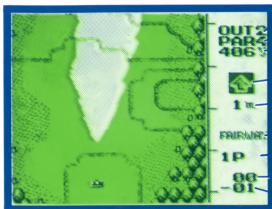
①ゲームをスタートするとコース画面になります。＋ボタン↑↓←→でコース全体を見ることができます。



②コースの地形を見終わるとショットの方向を決めます。△ボタンを押すと＋カーソルが出現します。＋ボタン←→で方向を決めてください。

③△ボタンで決定、ショット画面に変わります。方向をキャンセルしたい場合は、Ⓔボタンで行います。

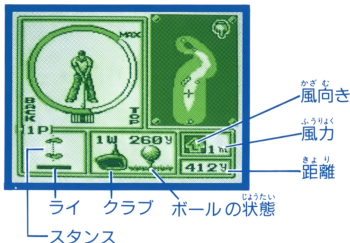
〈画面表示〉



ホールナンバ
パー表示
距離
風向き
風力
ボールの状態
プレイヤー
打数
スコア

〈ショット画面〉^{が めん}

ショット画面^{が めん}ではショットの方向^{ほうこう}の修正^{しゅうせい}、クラブの選択^{せんたく}、スタンス(ボールの曲がり^ま)、ショットのパワー^{けつてい}を決定します。



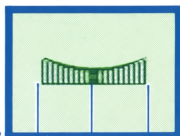
- ①ショット画面^{が めん}で再度、方向^{ほうこう}の修正^{しゅうせい}ができます。✚ボタン^{ほうこう}←→で方向、Ⓐボタンで決定、次の選択に移ります。
Ⓑボタンでキャンセルできます。
- ②クラブ選択^{せんたく}は、✚ボタン↑↓で選択^{せんたく}、Ⓐボタンで決定、次の選択に移ります。ボールの状態^{じょうたい}、風向き^{かざむ}、残りのヤード数^{のこ}などを参考^{さんこう}にして、クラブを選^{えら}んでください。
- ③スタンスの決定^{けつてい}は、✚ボタン←→で選択^{せんたく}、Ⓐボタンで決定^{けつてい}、Ⓑボタンでキャンセルします。スタンス^かを変えることによりフック、スライス^まのボールを曲^まげるショット^うが打てます。

④スタンスの決定の後、ショットのパワーゲージが回転を始めます。色のついた場所でAボタンを押してください。色のついていない場所はMISSショットになります。パワーゲージのMAXに近いほどパワーが強く飛距離がでます。



ショットゲージ

⑤パワーを決定するとパワーゲージが逆に回転し始めます。ミートポイントでタイミングよくAボタンを押してください。



バック
スピン

トップ
スピン

ミートポイント
(ベストドライブ)

⑥ミートポイントを調節することにより、バックスピン、トップスピンなどのいろいろな球種を打ち分けることができます。ミートポイントをはずすと、シャンクやダフリになります。

* バックスピンは高い弾道、トップスピンは低い弾道になります。

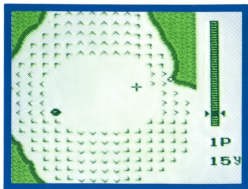
〈グリーン画面〉

ボールがグリーンの近くや、グリーンにオンするとグリーン画面に変わります。

① **+** ボタン $\leftarrow \rightarrow$ で方向の決定。

② **A** ボタンを押すとショットのパワーゲージが現れます。

③ もう一度、**A** ボタンを押すとカーソルが動き始めます。**A** ボタンを押しパターのパワーを決定してください。



※ グリーンには芝目があり、パットしたボールの転がりは変化します。

が めん せつめい
デモ画面の説明

ひょう
〈スコア表〉

MASTER COURSE			1 DAYS
HOLE	YARD	PAR	SCORE
1	392	4	-
2	406	4	5
3	128	3	2
4	354	4	4
5	377	4	5
6	520	5	3
7	156	3	6
8	435	4	4
9	603	5	5
OUT	3371	36	37
10	385	4	-
11	389	4	X
12	175	3	4
13	520	5	4
14	393	4	3
15	185	3	4
16	406	4	0
17	440	4	0
18	637	5	0
IN	3521	36	21
TOTAL	6892	72	58

コース名

にっすう
日数

スコア

トータルスコア

- パー ○ バーディ
 △ ボギー × ダブルボギー以上
 E イーグル A アルバトロス

じゅん い ひょう
〈順位表〉

トーナメントプレイ時の順位を
1～5位迄表示します。

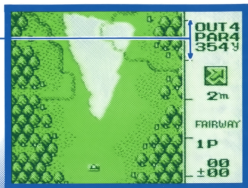
TOURNAMENT			
HOLE	OUT	1	1 DAYS
NO	NAME	SCORE	
1	K N	-	1
2	MARK	-	1
3	CHIE	-	1
4	KENNY	+	1
5	DAN	+	1

コナミックゴルフ

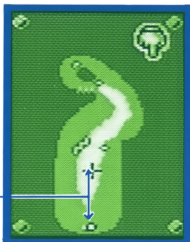
攻略法

- ◆ショットをする前にコースレイアウト、地形、風向きを確認し、フェアウェイをキープしましょう。バンカーやラフに打ち込むとクラブ本来の飛距離が出せません。OBやWATER HAZARDすると、1打の付加となります。

コース画面横の目盛りは、1目盛り50ヤードです。



- ◆ショット画面^{がめん}のコース
 全体図^{ぜんたいず}に表示されるボ
 ールからカーソルの距
 離^{きょり}は、約150ヤードです。



- ◆ショットをする場所^{ばしょ}が平坦^{へいたん}であるか、つま先上がり^{さきあがり}か、
 つま先下がり^{さきさがり}かを確認^{かくにん}してください。
 つま先上がり^{さきあがり}であれば、クローズドスタンス^{フックボール}(左曲がりの
 ボール) でショットし、つま先下がり^{さきさがり}であれば、オープ
 ンスタンス^{スライスボール}(右曲がりのボール)でショットしてください。

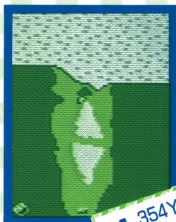
※
図



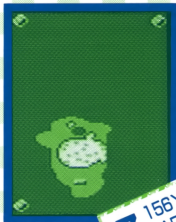
※ 打^うつ方向^{ほうこう}で修正^{しゅうせい}もできます。

- ◆ボールがグリーン画面^{がめん}にあり、距離^{きょり}の短いアプローチ^{みちか}に
 はパター^{つか}を使うと有効^{ゆうこう}です。

めいしょうかい
名コース紹介
マスターコース
MASTER COURSE



4 354Y
PAR4



7 156Y
PAR3



13 520Y
PAR5



16 406Y
PAR4

めいしょうかい
名コース紹介
チャンプコース
CHAMP COURSE



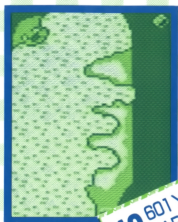
7 494Y
PAR5



10 556Y
PAR5



15 374Y
PAR4



18 601Y
PAR5



▶ コース関係 ◀

アウト、イン…ゴルフコースの前半と後半の9ホールのこと。

フェアウェイ…芝が比較的きれいなゾーン、ボールが打ち易くここにボールをキープするのがBEST。

ラフ……芝が長くボールが打ちにくくクラブ本来の距離がでない。浅いラフと深いラフがある。

バンカー…ホール上にある砂地、距離が大幅に落ちミスショットになり易い。

OB ……ホールの競技外エリアにボールがでてしまうこと。1打付加されプレーした位置、またはボールを打った位置にできるだけ近い位置からのストロークとなる。

WATER ……ホール上にある池。これに落とすと、1打付加される。

▶ スコア関係 ◀

パー……そのホールの標準打数で終えること。

バーディ…1打少なくホールを終えること。

イーグル…2打少なくホールを終えること。

アルバトロス…PAR5のホールを3打少なくホールを終えること。

ボギー……1打多くホールを終えること、2打多いのはダブルボギー。

ホールインワン…1打でカップインする。

▶プレイ関係◀

スライス…右に大きく曲がるボール。

フック…左に大きく曲がるボール。

ダフ……ボールを打つ前に手前をたたいてしまうミスショット。

トップ…ボールの頭をたたいてしまうミスショット。

ドラコン…ドライブコンテスト。ティーショットをより遠くへ正確に飛ばします。フェアウェイをキープしないと記録に残りません。

ニアピン…ショートホールで、できるだけピンにボールを寄せます。グリーンをキープしないと記録には残りません。

ライ……ボールのある地面の状態。

ちゅう い

注意

このカセットには、ゲームの途中経過やデータを記録するバックアップ機能が付いています。デモ画面中に電源スイッチを切ると、データが消える恐れがありますので、注意してください。

※バックアップできるのはトーナメントでプレイした時のみです。

使用上の注意

- 1) 長時間ゲームをするときは、健康のため約2時間ごとに10分から15分の小休止をしてください。
- 2) 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックを避けてください。
また絶対に分解したりしないでください。
- 3) 電源スイッチをむやみにON・OFFしないでください。
また電源スイッチをONにした状態で、外部電源端子からDCプラグを抜き差ししないでください。
- 4) 電源スイッチをONにした状態で、乾電池が無くなるまで放置しないでください。
- 5) 端子部に触れたり、水にぬらさないようにしてください。
故障の原因となります。
- 6) シンナー・ベンジン・アルコール等の揮発油でふかないでください。

ゲームボーイは任天堂の商標です。

コナミ株式会社

東京本社 〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25 TEL(03)3264-5678(代)
大阪支店 〒561 大阪府豊中市庄内栄町4丁目23-18 TEL(06) 334-0335(代)
札幌営業所 〒060 札幌市中央区北1条西5丁目2-9 TEL(011)232-3778(代)
福岡営業所 〒810 福岡市中央区天神2丁目8-30 TEL(092)715-2367(代)